ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟಗಳು | ನನ್ನ ಅನುಭವಗಳು

ಮುನ್ನಿ ಲಾಲ್ ಬರ್ಸೆ

ಮಗುವಿನ ಆರಂಭಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಆಟವು ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಭಾಗವಾಗಿದೆ. ನಾನು 8ನೇ ತರಗತಿಯವರೆಗೆ ಪಾಠ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಆಟ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕುರಿತ ಅನೇಕ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡು, ಕ್ರಿಯಾಶೀಲನಾಗಿದ್ದು, ಅವುಗಳಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಲಾಭಗಳನ್ನು ಅರಿತಿದ್ದೇನೆ. ನನ್ನ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ನಡೆಯದೇ ಇದ್ದ ದಿನ ನನಗೆ ಏನನ್ನೋ ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಬೋಧಿಸುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾಗದಿದ್ದರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆಲಿಸಲು, ಮಾತನಾಡಲು, ಓದಲು, ಬರೆಯಲು, ವಿಚಾರ ಮಾಡಲು ಅಥವಾ ಊಹಿಸಲು ನೆರವಾಗುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಪೂರ್ವತಯಾರಿ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ಮೂಲಕ ನನ್ನ ತರಗತಿಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು

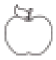
ಒಂದನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದಂತಹ ಇಪ್ಪತ್ತನಾಲ್ಕು ಹೊಸ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮಾತನಾಡಲು, ಓದಲು ಅಥವಾ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ವರ್ಣಮಾಲೆಯ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನಾಗಲೀ, ಪದಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಬರೆಯಲು ಅಥವಾ ಅವುಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ಬರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಶಾಲೆ ತರಗತಿಯ ಪದಗಳ ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿರುವ ಬುಟ್ಟಿಗಳು ಲಭ್ಯವಿದ್ದವು. ಅವರಿಗೆ ಓದುವುದನ್ನು ಹಾಗೂ ಮಾತನಾಡುವುದನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ನಾನು ಈ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಿಡುವಿದ್ದಾಗ ಈ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಓದಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು, ಅವುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡಲು ಹೇಳಿದೆ. ಆದರೆ ತಮ್ಮಿಷ್ಟಕ್ಕೇ ಇದನ್ನವರು ಮಾಡುವುದು ಕಾಣದಿದ್ದಾಗ ನಾನು ಮಧ್ಯ ಪ್ರವೇಶಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಆದರೆ, ಮಕ್ಕಳು "ಘೋಟೋಗೇಲ್ಲು", ಮತ್ತು ಕಾರ್ಡ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಗುಟ್ಟಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನು, ನಾನು ಅಥವಾ ಇನ್ನಾರೋ ಶಿಕ್ಷಕರು ಬರುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದನ್ನು, ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದೆ.

ನಾನು ಚಿತ್ರಗಳೊಡನೆ, ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರಗಳೊಡನೆ, ಅಕ್ಷರಗಳೊಡನೆ, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳೊಡನೆ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಅವರು ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಕಲಿಯುವಂತಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ಆಶಯವಾಗಿತ್ತು.

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದ ತಯಾರಿಯ ಮುಖ್ಯ ಹಂತಗಳು ಕೆಳಗಿನಂತಿದ್ದವು:

1. ಎರಡನೇ ತರಗತಿಗಾಗಿ ಪ್ರಮುಖ ಪದಗಳ ವಿಷಯವಾರು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಪದಕ್ಕೂ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಪದಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಪದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಚಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು
4. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಪದದ ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರದಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಪದಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಯತಾಕಾರದ 5X10cm ಗಾತ್ರದ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು (ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಬರೆಯುವುದು). ಹೀಗೆ ತಯಾರಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಒಟ್ಟು ಪಟ್ಟಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4 X4X26 = 416 ಆಗಿತ್ತು.
5. ಆಯತಾಕಾರದ 5 X10cm ಗಾತ್ರದ ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಅಥವಾ ಅಂಟಿಸಿ, ಬಳಿಕ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4 X26= 416 ಆಗಿತ್ತು.
6. ಆಯತಾಕಾರದ 5 X 10cm ಗಾತ್ರದ ಚಿತ್ರಪದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಅಥವಾ ಅಂಟಿಸಿ, ಬಳಿಕ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆದು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4 X26 = 416 ಆಗಿತ್ತು.
7. ಆಯತಾಕಾರದ 5X10cm ಗಾತ್ರದ ಪದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆದು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. (ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4 X26=416).
8. ಆಯತಾಕಾರದ 5X10cm ಗಾತ್ರದ ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಒಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿ–ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 4X4X26 = 416 ಆಗಿತ್ತು.

ಕೆಳಗಿನ ಕೋಷ್ಟಕದಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರ A ಯ ಸಂಪೂರ್ಣ ಗಣವನ್ನು ತೋರಿಸಲಾಗಿದೆ

ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಧಗಳು	1	2	3	4	**ಪಟ್ಟಿಗಳ ಒಟ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ**
ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು					1x4x4=16
ಚಿತ್ರ+ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್	A  a	A a	A a	A a	1x4x4=16
ಪದ+ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್	 apple	 axe	 ant	 aeroplane	1x4x4=16
ಪದ ಕಾರ್ಡ್	apple	axe	ant	aeroplane	1x4x4=16
ಶಬ್ದವಿರುವ ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್	A a ಏ	A a ಏ	A a ಏ	A a ಏ	1x4x4=16

ಹೀಗಾಗಿ, ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರಕ್ಕೂ ಇಪ್ಪತ್ತು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಟ್ಟು ೮೦ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ನಾಲ್ಕು ಗಣಗಳಿದ್ದವು (26 ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ 26 X 80 = 2080 ಕಾರ್ಡುಗಳು).

ಎರಡು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಯಿತು. ಅಂದರೆ, ಒಟ್ಟು ಹತ್ತು ಗಣಗಳ ಚಿತ್ರಗಳು, ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರಗಳು, ಚಿತ್ರಪದಗಳು, ಪದಗಳು ಹಾಗೂ ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದಗಳ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಈ ಗಣದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಪದ, ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರ ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿ ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ನಾಲ್ಕು ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ (ಕಪ್ಪು, ಕೆಂಪು, ನೀಲಿ, ಹಸಿರು) ತುಂಬಲಾಗಿತ್ತು. ಪ್ರತಿ ಗಣದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಖಾಲಿ ಬದಿಗೂ ಕ್ರಯಾನ್ ಬಳಸಿ ವಿಭಿನ್ನ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತುಂಬಲಾಗಿತ್ತು.

ಶಬ್ದ–ಅಕ್ಷರ ಆಟ

1ನೇ ದಿನ: ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಲು ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದದ ವಿಷಯವಾಗಿ ಸಂಪರ್ಕ್ ಫೌಂಡೇಷನ್ ತಯಾರಿಸಿರುವ ವಿಡಿಯೋವನ್ನು ತೋರಿಸಲಾಯಿತು. ಈ ವಿಡಿಯೋ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವ ಮೂಲಕ ಆರು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿತಲ್ಲದೆ, ಮಕ್ಕಳು "ಇದು ಏನು" ಎಂದು ಕೇಳಲು ತಿಳಿಸಿಕೊಟ್ಟಿತು. ಇದನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ತಂಡ ಮತ್ತು ಜೋಡಿಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ ನಡೆಸಲಾಯಿತು. ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮೂರು ಅಕ್ಷರಗಳಿರುವ ಹನ್ನೆರಡು ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬುವ ಮೂಲಕ ಆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದನ್ನು, ಗುರುತಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿತರು. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಮೂರು ಅಕ್ಷರಗಳ ಹನ್ನೆರಡು ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಲಾಯಿತು.

2ನೇ ದಿನ: ಮಾರನೇ ದಿನ ಅವರು ಈ ಅಕ್ಷರಗಳ ಶಬ್ದವನ್ನು ಆಡಿಯೋ ಮೂಲಕ ಆಲಿಸಿದ್ದೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಮೊದಲ ದಿನ ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನೇ ಉಳಿದ ಆರು ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ ಮಾಡಿದರು.

3ನೇ ದಿನ: m, n, o, p, q, r, s ವರ್ಣಗಳ ಕುರಿತಾದ ಅಕ್ಷರ–ಶಬ್ದದ ಪದ್ಯವನ್ನು ಕೇಳದೆಯೇ ಹಾಡಲು ಹೇಳಲಾಯಿತು ಬಳಿಕ "ಕಾರ್ಡ್‌ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವ" ಆಟ ಆಡಲಾಯಿತು. ಅದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ನಮ್ಮ ನಡುವೆ ಈ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಯಿತು:

"ನೀವು ಆಡಲು ಬಯಸುತ್ತೀರ?" ಎಂದು ನಾನು ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಕೇಳಿದೆ.

ಮಕ್ಕಳು "ಹೌದು... ಹೌದು... ಹೌದು" ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸಿದರು.

ನಾನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ, "ಆಟದಲ್ಲಿ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?"ಎಂದೆ.

ಅದಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳು, "ಮೋಜಿರುತ್ತದೆ, ನಾವು ಓಡುತ್ತೇವೆ, ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ, ಹಿಡಿಯುತ್ತೇವೆ" ಎಂದರು.

ನಾನು, "ನಿಮಗೆ ಏಕೆ ಮೋಜೆನಿಸುತ್ತದೆ" ಎಂದರೆ, ಅವರು, "ನಾವು ಗೆಲ್ಲುವುದರಿಂದ" ಎಂದರು.

ನಾನು, "ಅಂದರೆ, ಯಾರೋ ಒಬ್ಬರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ, ಯಾರೋ ಒಬ್ಬರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವರಿಗೆ ಹೇಗೆ ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ?"ಎಂದೆ.

ಆಗ ಒಂದು ಮಗು, "ಬೇಜಾರಾಗುತ್ತದೆ" ಎಂದಿತು.

ನಾನು ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು, "ನಿಮಗೆಲ್ಲಾ ಹೇಗೆ ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಕೇಳಿದೆ.

ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಮಗು, "ಇಲ್ಲ ಟೀಚರ್, ಮುಂದಿನ ಸಾರಿ ನಾನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೇನೆ".

ನಾನು ಈ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾ, "ಅಂದರೆ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ನೀವು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೀರಿ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಬೇರೆ ಯಾರಾದರೂ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ನಾವು ದಿನವೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕವಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ನಾವು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೇವೆ. ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ಖುಷಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಸೋತವರು ಮುಂದಿನ ಸಲ ಇನ್ನೂ

ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಲು ತಯಾರಿರಬೇಕು. ಗೆದ್ದವರನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸಬೇಕು" ಎಂದೆ.

ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು, "ಆದರೆ ಕೆಲವರು ಸೋತವರನ್ನು ಗೇಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ" ಎಂದರು. "ಯಾಕೆ" ಎಂದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸುಮ್ಮನಿದ್ದರು.

ನಾನು, "ಸರಿ! ಸೋತವರು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಆಡದಿದ್ದರೆ ಗೆದ್ದವರು ಯಾರೊಡನೆ ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯ? ಗೆದ್ದವರು ಇದನ್ನು ಯೋಚಿಸಬೇಕು" ಎಂದೆ.

"ಯಾರೊಡನೆಯೂ ಆಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದರು ಮಕ್ಕಳು.
"ಆಗ ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಹೇಗನ್ನಿಸುತ್ತದೆ?"ಎಂದು ಕೇಳಿದೆ.
"ಅವನಿಗದು ಇಷ್ಟವಾಗುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದರು ಮಕ್ಕಳು.
"ಹಾಗಾದರೆ, ಗೇಲಿಮಾಡುವುದು ಸರಿಯೇ" ಎಂದು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕೇಳಿದೆ. "ಇಲ್ಲ" ಎಂದರವರು.

ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನೂ ಸಂಬೋಧಿಸುತ್ತಾ ನಾನು ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಿ, "ಸೋತದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಯಾರನ್ನೂ ಗೇಲಿಮಾಡುವುದು ಸರಿಯಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾವೀಗ ಆಟವಾಡೋಣ. ಆಡೋಣವೋ, ಬೇಡವೋ ನೀವೇ ಹೇಳಿ" ಎಂದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ, "ನಮಗೆ ಆಡಲು ಇಷ್ಟ... ಆಡಲು ಇಷ್ಟ!" ಎಂದರು.

ಹೆಚ್ಚು-ಕಡಿಮೆ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಆಟದ ಮನೋಧರ್ಮ ಅರ್ಥವಾಗಿತ್ತು ಎಂದು ನನಗೆ ಭಾಸವಾಯಿತು. ನಾನು, "ಸರಿ ಹಾಗಾದರೆ, ಇಂದಿನ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸೋಣ" ಎಂದೆ.

ಕಾರ್ಡ್ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಏಳು ಚಿತ್ರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿದ್ದು, ಅವುಗಳನ್ನು ಎರಡೆರಡು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಡಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರದ ಹೆಸರನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಆ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ನಿಗದಿತ ಅಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಈ ರೀತಿ ತೋರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ: (p=ವ್ಯಕ್ತಿ)

ಆಟವಾಡಿದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿಯಲ್ಲೇ ಕುಳಿತು ಚುಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ಮೂಲಕ 14 ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿ, ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬಿದರು. ಉಳಿದ 14 ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬರುವಂತೆ ಹೇಳಲಾಯಿತು. ಕೊನೆಗೆ, ಉಳಿದ ಏಳು ಅಕ್ಷರ-ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲಾಯಿತು.

4ನೇ ದಿನ: ಆಲಿಸುವಿಕೆ-ಗ್ರಹಿಸುವಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಪೂರ್ಣ-ಗೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ತಿಳಿದಿದೆಯೇ, ಇಲ್ಲವೇ ಎಂಬುದನ್ನು ದೃಢ-ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಯಸಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ, ನಾಲ್ಕನೇ ದಿನ ಎಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಅವುಗಳಿಂದ ಯಾವುದಾದರೂ 14 ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಿದೆ. ಅನಂತರ, ಅವರನ್ನು ಐದು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಯಿತು.

ನಾನು ಅವರಿಗೆ ಹೇಗೆ ಆಡಬೇಕೆಂಬ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿದೆ. ಮೊದಲಿಗೆ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಫೋಟೋ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕಿತ್ತು. ಬಳಿಕ, ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರಂತೆ, ಸರದಿಯಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಗುವೂ ಒಂದು ಫೋಟೋವನ್ನು ಎತ್ತಿಹಿಡಿದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಬರೆದಿರುವ ಹೆಸರನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಿ ಹೇಳಿ, ಅದನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕಿತ್ತು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಾಗಲೇ ಇರಿಸಿದ ಫೋಟೋದ ಜೊತೆ ಈ ಫೋಟೋ ಹೊಂದಿಕೊಂಡರೆ, ಮಗುವು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಫೋಟೋಗಳನ್ನೂ ಗೆದ್ದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಯಾರ ಬಳಿಯೂ ಫೋಟೋಗಳು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಅವರು ಗೆದ್ದವರಿಂದ ಫೋಟೋಗಳನ್ನು ನಂತರ ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವೆನೆಂದು ಎರವಲು ಪಡೆದು ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದಾಗಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳು ತಾವು "ಫೋಟೋ ಗೆಲ್ಲು" ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದು ಇದೇ ರೀತಿ ಎಂದು ತಿಳಿಸುತ್ತಾ, ಆಟವಾಡಲು ಸಡಗರ ತೋರಿದರು. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಖುಷಿಪಟ್ಟರು. ಆಟ ಮುಗಿದ ಬಳಿಕ, ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರೇನಾದರೂ ಆಟವಾಡಲು ಬಯಸಿದರೆ ಆಡಬಹುದು ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದೆ.

5ನೇ ದಿನ: ನಾವು ಓದುವ ಹಾಗೂ ಚಾರ್ಟ್ ಮೇಲಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಚ್ಚರಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಂಡೆವು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ನಾವು ಪಟ್ಟಿಗಳ ಖಾಲಿ ಬದಿಯಲ್ಲಿನ ಬಣ್ಣದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಒಂದಷ್ಟು ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಗಣವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡೆವು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಬಹುದಾದ "ಜೋಡಿ ಹೊಂದಿಸುವ" ಜನಪ್ರಿಯ ಹೊಸ ಆಟವೊಂದನ್ನು ಸಹ ಹೇಳಿಕೊಡಲಾಯಿತು.

ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಉತ್ಸಾಹ ತೋರಿದರು. ಒಂದು ಮಗು, "ಇಸ್ಪೀಟು ಆಡುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದಲ್ಲ, ಇದನ್ನು ಆಡುವವರನ್ನು ಪೋಲೀಸರು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ" ಎಂದಿತು. ನಾವು ಹಣ ಒಡ್ಡಿ ಆಡುತ್ತಿಲ್ಲವೆಂದು ಅವರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿಕೊಟ್ಟೆ. ಓದಲು

P-1	P-3	P-5		P-7	P-9	P-11	P-13
Mango	Nest	Orange		Parrot	Queen	Rat	Sun
P-2	P-4	P-6		P-8	P-10	P-12	P-14

ಕಲಿಯಲಷ್ಟೇ ನಾವು ಈ ಆಟವಾಡುತ್ತಿರುವುದು; ನಮ್ಮ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಕಲಿಕಾ ಸಾಧನಗಳೇ ಹೊರತು ಸಾಮಾನ್ಯ ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳಲ್ಲ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದೆ. ಇದಾದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಒಪ್ಪಿದರು.

6ನೇ ದಿನ: ಮಕ್ಕಳು a b c d e f g... ಪದ್ಯವನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾ, "ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಗೆಲ್ಲು"ವ ಆಟವನ್ನು ಚಿತ್ರಾಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡಿದರು. ಇದನ್ನು ಆರು ಗುಂಪುಗಳೊಂದಿಗೆ ಮೂರು ಸದಸ್ಯರ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಪ್ರತಿತಂಡದ ಮಕ್ಕಳು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಂತೆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದು ಕಾರ್ಡ್‌ನ ಹೆಸರು ಹೇಳಿ ಅದನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು ಜೊತೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿದ ತಂಡವು "ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಗೆದ್ದ" ತಂಡವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡವು ಜಯ ಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳು, "ಈ ಆಟವೂ "ಘೋಟೋ" ಆಟದಂತೆಯೇ ಇದ್ದು, ಬಹಳ ಮಜಾ ತಂದಿತು" ಎಂದೂ, "ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಬಯಸುತ್ತೇವೆ" ಎಂದೂ ತಿಳಿಸಿದರು. ಓರ್ವ ಶಿಕ್ಷಕನಾಗಿ ನಾನು, ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಬಯಸುತ್ತೇವೆ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕೆಂದು ಇಚ್ಛಿಸುತ್ತೇನೆ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮಿಷ್ಟಕ್ಕೆ ಇದನ್ನು ಆಡಲು ಪ್ರೇರೇಪಿತರಾಗಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡುವುದು ಸಾಫಲ್ಯದ ಭಾವನೆಯನ್ನು ತಂದಿತು. ಇದೊಂದು ಸಾಧನೆಯೇ ಆಗಿತ್ತು!

ಇದಾದ ಬಳಿಕ ಚಾರ್ಟ್‌ಪೇಪರ್ ಮೇಲಿನ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಓದುವುದು, ಚಿತ್ರಗಳೊಂದಿಗೆ ಪದಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸುವುದು, ಅಪೂರ್ಣ ಪದಗಳನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು, ಚಿತ್ರಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಪದದ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಪದಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬುವುದು, ಪದಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಬಳಿಕ ಒಂದರಂತೆ ಓದುವುದು ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ನಾಲ್ಕು ದಿನಗಳಲ್ಲಿ "ಘೋಟೋ ಗೆಲ್ಲು" ಹಾಗೂ "ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಗೆಲ್ಲು" ಆಟಗಳನ್ನು ಪದ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಕ್ಕಳು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಬೇಕಿತ್ತು.

ಪದದಾಟಗಳು

ಮುಂದಿನ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಓದುವುದನ್ನು, ಪದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದನ್ನು ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಕವನವೊಂದನ್ನು ಒಕ್ಕೊರಲಿನಿಂದ ಹಾಡಿದ ಬಳಿಕ "ನಾನು ಯಾರು" ಆಟವನ್ನು ಆಡಲಾಯಿತು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪದದ ಕಾರ್ಡ್ ಒಂದನ್ನು ಮಗುವಿನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಪಿನ್ನಿನಿಂದ ಲಗತ್ತಿಸ-ಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮಗುವು ತನ್ನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲಿನ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ನೋಡಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ ಹಾಗೂ ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಅದಕ್ಕೆ ತಿಳಿಸಿರುವುದೂ ಇಲ್ಲ. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಪದದ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಓದಬಲ್ಲರು. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಮಗುವಿಗೆ ಓದಲು ಕಷ್ಟವಾದರೆ ಆ ಮಗುವಿನ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರೊಬ್ಬರು ಬೆನ್ನಿಗೆ ಕಾರ್ಡ್ ಅಂಟಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಮಗುವಿಗೆ ಕೇಳಿಸದಂತೆ ಪದವನ್ನು ಮೆದುವಾಗಿ ತಿಳಿಸಬಹುದು. ಬಳಿಕ ಕಾರ್ಡ್ ಅಂಟಿಸಿಕೊಂಡ ಮಗು ತನ್ನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿರುವ ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸಬೇಕು. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಅದು "ಹೌದು" ಅಥವಾ "ಇಲ್ಲ" ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪಡೆಯಬಹುದಾದಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು. ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ದೊರೆಯುವ ಉತ್ತರಗಳಿಂದ ಪದವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಊಹಿಸಿದರೆ ಮಗು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸುವುದು ಕೊಂಚ ಕಷ್ಟವಾಗಬಹುದು, ಆದರೆ, ಅಭ್ಯಾಸವಾದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ/ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಪದಗಳನ್ನು ಓದುವುದು ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವಾಗ ಮಕ್ಕಳು ಪದಗಳ ಸಂರಚನೆ ಹಾಗೂ ರೂಪಗಳ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಅವರು ಅನೇಕ ಪದಗಳನ್ನು ಓದಲು ಹಾಗೂ ಬರೆಯಲು ಪ್ರಾರಂಭ ಮಾಡಿದರು. ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆ, ಕವನಗಳನ್ನು ಆಲಿಸುವ, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಿದ್ದ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವ, ಪದಗಳನ್ನು ಓದುವ, ಪದಗಳಲ್ಲಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಓದುವ, ಪದದ ಹೆಸರನ್ನು ಓದಿ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವ, ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಪದಗಳ ಹೆಸರು ಬರೆಯುವ ಇವೇ ಮೊದಲಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದರು.

ಮುಂದಿನ ಹಂತವು ಅಕ್ಷರ ಹಾಗೂ ಅದರ ಶಬ್ದವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಿತ್ತು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರಿಗೆ ಸಂಪರ್ಕ್ ಫೌಂಡೇಷನ್‌ನ ವಿಡಿಯೋವನ್ನು ತೋರಿಸಲಾಯಿತು. ವಿಡಿಯೋ ನೋಡಿ ಮಕ್ಕಳು ಶಬ್ದದ ಪದ್ಯವನ್ನು ಪುನರುಚ್ಛರಿಸಿ, ಹಾಡಿ, ಪದವೊಂದರಲ್ಲಿ A B C ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದೇ ಅಕ್ಷರದ ಶಬ್ದ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಚರ್ಚೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿದರು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, A = ಏ, B = ಬ, C = ಕ ಮತ್ತು ಸ. ಕೊನೆಗೆ, ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಗಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಮೂಲಕ ಓದುವ, ಬರೆಯುವ ಮೂಲಭೂತ ಹಂತವನ್ನು ತಲುಪಿದರು. ಇದನ್ನವರು ಅಕ್ಷರ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಓದುವ ಮೂಲಕ; ಆಲಿಸುವ, ಬರೆಯುವ ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಸಪದಗಳನ್ನು ಓದುವ ಮತ್ತು ಬರೆಯುವ ಮೂಲಕ ಮಾಡಿದರು.

ಅಂತಿಮ ಮಾತು:

ಸುಮಾರು 30–35 ಗಂಟೆಗಳ ನನ್ನ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ–ಪರೋಕ್ಷ ಕಾರ್ಯ ಹಾಗೂ ಅಭ್ಯಾಸದ ಕಥೆಯಿದು. ಈಗ ಮಕ್ಕಳು ಅವರಿಗೆ ಬಿಡುವಿದ್ದಾಗಲೆಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಡ್ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯವನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇದರರ್ಥ ಆರಂಭಿಕ ಶಾಲಾ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಓದುವ ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವ ನೇರ ಬೋಧನೆಯ ವಿಧಾನದಿಂದ ಬೇಸರ ಪಡುವಂತಾಗಬಾರದು ಎಂಬುದು ಕೂಡ ಆಗಿದೆ. ಬದಲಿಗೆ, ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿದರೆ ಕಲಿಕೆಯು ನಲಿವಿನಿಂದ ಕೂಡಿ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳ ವಿಧಾನವು ನನ್ನ ಬೋಧನೆ–ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ನೆರವು ನೀಡಿದೆ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಈ ಅನುಭವದಿಂದ ನನಗೆ ಆದ ಮುಖ್ಯ ಕಲಿಕೆಗಳೆಂದರೆ:

- ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು, ಸಾಮಾಜಿಕ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಂಬುಗೆಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ; ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

- ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸತನವಿರಬೇಕು. ಹೊಸ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳ ಅಥವಾ ಹೊಸ ಆಟವೊಂದರ ಮೂಲಕ ನಾನು ಈ ಹೊಸತನವನ್ನು ತರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದೆ.

- ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯಬೇಕು ಎಂಬ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ನಾವು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಇರಕೂಡದು; ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ, ಆಟಗಳು ಕೂಡ ಬೇಸರ ತರಿಸುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ಆಗದಿದ್ದರೆ, ಅವರು ಬಯಸಿದಷ್ಟು ಸಲವೂ ಅವರಿಗೆ ಅದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾ, ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಂತೆ ಹೇಳುತ್ತೇನೆ. ಮಕ್ಕಳು ಕಲೆತು ಆಡುವಾಗ ಪರಸ್ಪರ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಸಹ ನನ್ನ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿದೆ.



ಮುನ್ಷಿ ಲಾಲ್ ಬರ್ಸೆ ಅವರು ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢ ರಾಜ್ಯದ ಧಮ್‌ತರಿಯಲ್ಲಿನ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ 2012 ರಿಂದ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಹಿಂದಿ ಹಾಗೂ ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ ಭಾಷೆ ಹಾಗೂ ಗಣಿತ ವಿಷಯಗಳ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಇವರು ಆಸಕ್ತಿ ತೋರುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು munshi.barse@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಕುಶಾಲ್ ಬಿ.ಎಸ್.** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**